

Міністерство освіти і науки України  
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

**НАУМОВА ОЛЕНА ОЛЕКСАНДРІВНА**

УДК 82.09 (477) Домонтович

**ІГРОВИЙ ЧИННИК РОМАНІСТИКИ В. ПЕТРОВА-ДОМОНТОВИЧА**

10.01.01 — українська література

**АВТОРЕФЕРАТ**

дисертації на здобуття наукового ступеня кандидата  
філологічних наук

Харків — 2013

Дисертацією є рукопис.

Робота виконана в Харківському національному університеті імені В. Н. Каразіна Міністерства освіти і науки України.

Науковий  
керівник:

доктор філологічних наук, професор  
**Борзенко Олександр Іванович**,  
Харківський національний університет  
імені В. Н. Каразіна, професор  
кафедри історії української літератури.

Офіційні опоненти:

доктор філологічних наук, професор  
**Турган Ольга Дмитрівна**,  
Запорізький державний медичний університет,  
професор, завідувач кафедри культурології та  
українознавства;

кандидат філологічних наук, доцент  
**Куриленко Ірина Анатоліївна**,  
Харківська державна академія культури,  
доцент кафедри мистецтвознавства,  
літературознавства та мовознавства.

Захист відбудеться «31» січня 2014 р. о 13.00 годині на засіданні спеціалізованої вченої ради К 64.051.07 Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна за адресою: 61022, м. Харків, майдан Свободи, 4, ауд. 6/85.

З дисертацією можна ознайомитись у Центральній науковій бібліотеці Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна (61022, м. Харків, майдан Свободи, 4).

Автореферат розісланий «    » грудня 2013 р.

Учений секретар  
спеціалізованої вченої ради

В. В. Кисіль

## **ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ**

**Актуальність теми дослідження.** Романістика В. Петрова-Домонтовича займає одне з центральних місць у літературному процесі 20-х років ХХ ст. Актуальність дослідження творчої спадщини письменника зумовлена поглибленим осмисленням закономірностей літературного процесу 20-х років ХХ ст. і докладним вивченням творчості самого В. Петрова-Домонтовича. Останнім часом спадщина прозаїка всебічно розглядається українськими науковцями. Проте існує ще багато недосліджених аспектів і в творчості письменника, і в соціокультурному просторі 20-х – 40-х років. Зокрема, поза увагою науковців залишилися ігрові тенденції доби та їх відображення у романах В. Петрова-Домонтовича. Ігрові аспекти були проаналізовані лише побіжно у працях Ю. Шереха, С. Павличко, В. Агеєвої та інших науковців. Актуальність теми визначається відсутністю комплексного дослідження творчості письменника з точки зору ігрової специфіки. Дослідження ігрового чинника допоможе комплексно проаналізувати художню концепцію романів та з'ясувати філософське наповнення творів.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дисертація виконана на кафедрі історії української літератури Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна та пов'язана з основним напрямком її роботи щодо проблеми «Жанрово-стильові особливості та поетика української літератури XVIII – XXI століть». Тема й план-проспект дисертації схвалені на засіданні кафедри історії української літератури (протокол № 4 від 18 листопада 2010 року), на засіданні Вченої ради філологічного факультету Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна (протокол № 5 від 19 листопада 2010 року) й на засіданні Бюро науково-координаційної ради з проблеми «Класична спадщина та сучасна художня література» при Інституті літератури імені Т. Г. Шевченка НАН України (протокол № 6 від 7 грудня 2010 року).

**Мета й завдання дослідження.** Мета дисертації – розкрити своєрідність вираження ігрового чинника у романістиці В. Петрова-Домонтовича.

Відповідно до мети в дисертації передбачається розв'язати такі **завдання**:

- дослідити зв'язок ігрових інтенцій письменника з філософсько-естетичними пошуками модернізму;
- проаналізувати ігрові тенденції в українському культурному і літературному житті 20-х – 40-х років ХХ ст.;
- схарактеризувати ігровий складник в екзистенційній позиції В. Петрова-Домонтовича;
- розкрити ігрові особливості пародійних прийомів у романі «Дівчина з ведмедиком»;
- виявити ігрову специфіку роману «Доктор Серафікус»;

- охарактеризувати основні ігрові прийоми трансформації біографічного матеріалу у романах «Аліна і Костомаров» та «Романи Куліша»;
- визначити місце, роль і значення феномена гри у романі «Без ґрунту».

*Об'єкт дослідження* – романи В. Петрова-Домонтовича у їх зв'язках із культурним та літературним життям 20-х – 40-х рр. ХХ ст.

*Предметом дослідження* є ігровий чинник романістики В. Петрова-Домонтовича.

**Методи дослідження.** Для досягнення мети й розв'язання поставлених завдань застосовано такі методи: культурно-історичний, структурно-семіотичний, біографічний, порівняльно-типологічний.

Теоретико-методологічну основу роботи склали праці вітчизняних та зарубіжних учених, присвячені вивченню поняття «гра» (Й. Гейзінга, М. Бахтін, Р. Барт, Ю. Лотман, В. Халізов та ін.), вивченню ігрових особливостей модернізму (С. Павличко, В. Агеєва, Т. Гундорова, Е. Яковлев та ін.). Об'єкт дослідження зумовив звернення до робіт, присвячених вивченню теорії пародії (А. Морозов, М. Поляков та ін.), маски (В. Іванов, Л. Софронова, С. Сєроштан та ін.), особливостей формалізму (А. Ханзен-Льове, Б. Ейхенбаум, В. Шкловський та ін.), до праць, у яких у різних теоретичних аспектах аналізується романістика В. Петрова-Домонтовича (Ю. Шерех, С. Павличко, В. Агеєва, Т. Белімова, О. Боярчук, І. Куриленко та ін.).

**Наукова новизна одержаних результатів** полягає в тому, що в запропонованій роботі:

- уточнено погляд на ігрову природу модернізму;
- окреслено роль ігрового складника в екзистенційній позиції письменника;
- осмислено своєрідність пародійності як головного чинника творення ігрового простору у романі «Дівчина з ведмедиком»;
- розкрито лабіринтну структуру роману «Доктор Серафікус»;
- визначено роль ігрових прийомів трансформації біографічного матеріалу у романах «Аліна і Костомаров» та «Романи Куліша»;
- проаналізовано роман «Без ґрунту» з огляду на ігрові чинники.

**Теоретичне та практичне значення одержаних результатів.** Результати дослідження можуть бути використані для подальшого вивчення творчості В. Петрова-Домонтовича, у вузівських курсах історії української літератури першої половини ХХ ст., а також при розробці спецкурсів та спецсемінірів, присвячених проблемам української прози 20-х – 40-х рр. ХХ ст. Теоретичні результати роботи мають значення для подальшого розвитку літературознавчих досліджень.

**Особистий внесок здобувача.** Дисертація є самостійно виконаною науковою працею. Наукові результати й висновки, що містяться в дослідженні, отримано автором особисто.

**Апробація результатів дисертації.** Основні положення дисертації обговорювались на засіданнях кафедри історії української літератури

Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна та наукових конференціях у формі доповідей і повідомлень: на Міжнародній науковій конференції «Що водить сонце й зорні стелі»: поетика любові в художній літературі» (Бердянськ, 20–21 вересня 2012 р.); XIV Международной заочной научно-практической конференции «Научная дискуссия: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии» (Москва, 23 липня 2013 р.); Всеукраїнській конференції «Харківський період» 20-х – 30-х років ХХ ст. в історії української літератури: ідеї, стилі, жанри» (Харків, 4–5 жовтня 2011 р.); Всеукраїнській науково-практичній конференції «Українська література в контексті світової: теоретичний, історичний, методичний та перекладацький аспекти» (Черкаси, 19–20 квітня 2012 р.); Всеукраїнських наукових читаннях, присвячених творчості Миколи Хвильового (Харків, 12–13 травня 2013 р.).

**Публікації.** Результати дослідження викладені в шести статтях, опублікованих у наукових фахових виданнях.

**Структура та обсяг дисертації.** Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел (223 позиції). Загальний обсяг дисертації становить 204 сторінки, з яких 183 – основного тексту та 19 – списку використаних джерел.

## ОСНОВНИЙ ЗМІСТ ДИСЕРТАЦІЇ

У **«Вступі»** обґрунтовано вибір теми дисертації, її актуальність, сформульовано мету та завдання дослідження, основні методи, предмет і об'єкт, висвітлено зв'язок теми студії з науковими програмами й планами, продемонстровано наукову новизну та практичну цінність отриманих результатів, подано інформацію про апробацію.

**Перший розділ** роботи – **«Романи В. Петрова-Домонтовича: досвід науково-критичного вивчення та теоретичні засади дослідження»** – складається з трьох підрозділів. У ньому представлено аналіз літератури за темою дисертації та визначено теоретично-методологічну базу дослідження.

У *першому підрозділі першого розділу* – *«Ігрова специфіка романістики В. Петрова-Домонтовича в осмисленні критиків та літературознавців»* – розглянуто науково-критичні студії, присвячені творчості В. Петрова-Домонтовича. Уже в рецензіях 20-х рр. ХХ ст. було звернено увагу на ігрові елементи в романах (статті В. Державина, Г. Майфета, Є. Старинкевич, М. Кодацького, Ю. Циганенка, Ф. Якубовського). Дослідники підкреслили схильність письменника до парадоксів, антитез, словесної гри, помітили маріонетковість персонажів, певну штучність, сконструйованість романів тощо. Подальше вивчення творчої спадщини В. Петрова-Домонтовича тривало у 40-х рр. ХХ ст. в еміграційному середовищі у роботах Ю. Корибута і Ю. Шереха. Ю. Шерех наголосив на потребі «подвійного» прочитання текстів, звернув увагу на ігровий характер жанру та оповіді в романах. Саме роботи Ю. Корибута та Ю. Шереха значною мірою визначили шлях дослідження

творчості письменника упродовж наступних десятиліть. У 90-х роках ХХ ст. у зв'язку з посиленням загальної уваги до прози В. Домонтовича активізувалося дослідження його романів (праці В. Агеєвої, О. Белімової, О. Боярчук, М. Гірняк, Ю. Загоруйко, С. Павличко та ін.). Важливою є монографія В. Агеєвої «Поетика парадокса: Інтелектуальна проза Віктора Петрова-Домонтовича», в якій дослідниця значною мірою розширила і популяризувала ідеї, висловлені Ю. Шерехом, та додала низку нових спостережень. Таким чином, аналіз науково-критичних студій показав, що дослідники неодноразово звертали увагу на ігрові елементи в романах В. Петрова-Домонтовича, але не досліджували їх комплексно.

У другому підрозділі першого розділу – «Теорія гри у філософії та літературознавстві» – було розглянуто концепції гри, які виробила гуманітарна наука. Ці теорії допомагають обґрунтувати літературознавче розуміння ігрової проблематики. У розділі проаналізовано погляди на явище гри від античності до нашого часу. У XVII – XVIII ст. переважав раціональний погляд: захоплення, пристрасть, азарт та інші ознаки, пов'язані з чуттєвою сферою, відсувалися на задній план і навіть засуджувалися. Найдосконаліша гра, на думку філософів цього періоду, є результатом мислення і вправ. Представники естетичної школи (І. Кант, Ф. Шиллер) на перший план висунули проблему співвідношення гри і мистецтва. Позитивістська школа, яка зародилася у ХІХ ст., розглядала ігровий процес за межами естетичної діяльності, зводила функції гри до звільнення надлишкової енергії і розваг. Окремо звернено увагу на роботи німецького психолога В. Вундта, який запропонував механізм виникнення гри з праці, та засновника психоаналітичної школи З. Фрейда, який вважав, що джерелом гри є нереалізовані бажання. У ХХ ст. з'явилася низка авторитетних напрямків наукової думки, в яких гра розглядалася як самостійний предмет дослідження. У підрозділі також проаналізовано концепції гри Й. Гейзінґи, Х. Ортеґи-і-Гассета, М. Бахтіна, Р. Барта. Найбільш авторитетним дослідженням, на наш погляд, є робота Й. Гейзінґи «Номо ludens», у якій гра розглядається у її взаємозв'язках із культурою. Учений поставив здатність до гри поруч із розумовою і творчою діяльністю і визначив гру як універсальну категорію, властиву найрізноманітнішим сферам життя. Дослідження теорії гри дозволяє зробити висновок, що концепції гри часто суперечать одна одній і позначені впливом культурної ситуації тієї чи іншої епохи. Однак у багатьох випадках у цих концепціях можна знайти спільну основу, зокрема більшість дослідників виділяють такі основні риси гри: імпровізація, відкритість світу можливого, вільний характер.

У третьому підрозділі першого розділу – «Модернізм та його ігрова специфіка» – ми звернулися до ігрової своєрідності модерного мистецтва, оскільки проза В. Петрова-Домонтовича тісно пов'язана з культурою модернізму. Визначальним для неї став розрив із традиціями ХІХ ст.,

центральна модерністська ідея – ідея радикального оновлення – тісно пов'язана з ігровим принципом. Модернізм відкинув раціоналізм, утверджуючи натомість інтуїтивне, асоціативне, містичне. Представники модернізму відмовилися від міметичного принципу, поставили цінності краси вище від етичних чи соціальних і висунули тезу «мистецтва заради мистецтва». Модерне мистецтво стає всеосяжним. Воно сприймається як результат гри творчих сил і перебуває поза межами моралі, добра і зла. Відповідно митець не несе жодної відповідальності за можливі наслідки своєї творчої діяльності. Гра у модернізмі висувається на передній план, абсолютизується, стає тим принципом, за яким організовуються всі рівні творів мистецтва. Митці експериментують із формою, змістом, образами, композицією художніх творів. Таке ставлення до творчого процесу, що виробилося в модернізмі, було тісно пов'язане з роботами Ф. Ніцше, який заперечив минулу традицію, проголосив переоцінку цінностей і вибудував концепцію надлюдини – особистості, здатної вийти поза межі добра і зла, відмовитися від однозначних оцінок і керуватися лише двома інстинктами: «волею до життя» і «волею до влади».

Таким чином, аналіз особливостей модерного мистецтва показав, що основні тенденції модернізму більшою чи меншою мірою погоджені з грою-творенням. Вони відчутно впливали на особистісне самовираження В. Петрова-Домонтовича, провокували ігрову поведінку в життєвій та творчій практиці. У текстах В. Петрова-Домонтовича знайшли своє відображення новітні погляди на людину і світ, що були характерні для модерних напрямів. На романи письменника помітно вплинули такі тенденції, як заперечення раціоналістичних поглядів на світ, пошук нових цінностей і орієнтирів, переосмислення місця людини у світі, еволюція світовідчуття від «людини натовпу» до «надлюдини-творця», погляд на мистецтво як на гру, що має підкорятися лише естетичним вимогам. Наслідком дії цих тенденцій стали формотворчість, експериментаторство, інтелектуальні ігри з читачем, ірраціональна спрямованість, тяжіння до конструкцій, використання прийомів монтажу тощо.

**Другий розділ** дисертації – **«Письменник і епоха: ігровий аспект»** – складається з двох підрозділів. Він присвячений дослідженню ігрових проявів доби, якій належав В. Петров-Домонтович.

У *першому підрозділі другого розділу – «Ігрові тенденції в українському культурному і літературному житті 20-х – 40-х років ХХ ст.»* – було проаналізовано ігрові особливості соціокультурного простору перших десятиліть ХХ ст., що позначились на творчості В. Петрова-Домонтовича. Час, на який припала робота письменника над романами, ми умовно поділили на три періоди – з огляду на ігрову своєрідність культурних процесів. Для 20-х років був характерний відносно вільний розвиток літератури, пошук, експеримент. 30-і роки характеризувалися встановленням жорсткої цензури.

Під час МУРу відбувалося часткове повернення літератури до засадничих принципів модернізму.

У кожному з цих періодів заявляли про себе ігрові тенденції. Так, 20-і роки – це активний пошук шляхів розвитку культури і нації. У цей час ще не було встановлено жорсткого контролю з боку влади, відповідно у середовищі української інтелігенції спостерігався творчий злет, динамізм соціальних і духовних процесів. Для 20-х років характерною була ситуація постійної дискусії, у процесі якої відбувалося формування нових моральних та естетичних цінностей, з'являлися нові ідеї, пропонувалися нові мистецькі форми. Ігрові тенденції виявлялися через діалог, зіткнення протилежних точок зору, пародіювання. Представники різних мистецьких угруповань спілкувалися між собою за допомогою програм, статей, художніх творів, влаштовували публічні обговорення. У підрозділі розглянуто ігрові особливості полеміки навколо марксизму і соціологічних методів дослідження, змісту і форми літературного твору, дискусії про культурну спадщину українського минулого. Ігрова стихія в першій половині 20-х років заявила про себе не тільки як художній прийом у критичних статтях, наукових дослідженнях та художніх творах, але й як внутрішній чинник поведінки самого письменника. На передньому плані гра була і в період літературної дискусії 1925–1928 рр. У статтях і памфлетах опонентів зафіксовані особливості тодішнього інтелектуального середовища: його демонстративність, видовищність, «театральність». Полеміка між таборами мала форму інтелектуальної провокації, культурний дискурс набував ознак як змагання, так і видовища водночас. Літератори використовували різноманітні гасла, метафоричні назви, які містили в собі виклик, спроби спровокувати представників протилежного табору.

Літературна дискусія 1925–1928 рр. швидко переросла в політичну. Наприкінці 20-х – на початку 30-х рр. в усіх сферах життя розгорнулася боротьба зі «шкідниками». Набула поширення фабрикація справ із фіктивними провинами і фіктивними обвинуваченнями. Такі фабрикації мали ігровий характер, на передній план у них виходила публічність, видовищність, «вплив на глядача». Відомою стала справа «Спілки визволення України», яка була запланована і розіграна як театральне дійство. Атмосфера 30-х років в Україні нагадувала химерне театральне видовище: стали популярними демонстративні чистки, самообвинувачення, публічні сповіді, доноси. На зміну модерним проектам оновлення світу прийшов тоталітаризм.

Пізній етап модернізму в українській літературі припав на 40-і роки ХХ ст. і мав свої особливості. У цей час суттєво змінився характер ігрових тенденцій у суспільстві. Розширився ігровий простір і змінилися масштаби самої гри. Відбувається змагання між системами, гра стає всеохопною, виходить на світовий рівень. У таких умовах серед інтелігенції поширюються екзистенційні настрої зневіри, самотності, «закинутості у світ». Значною



мірою унікальним явищем став Мистецький український рух, створений 1945 р. в еміграційному середовищі. Головні засади МУРу багато в чому повторювали ідеї 20-х рр. – це була спроба реанімації модерних пошуків.

Таким чином, для періоду 20-х – 40-х років, коли жив і працював В. Петров-Домонтович, були властиві ігрові тенденції, що впливало на особистісне самовираження письменника, провокувало ігрову поведінку у життєвій та творчій практиці. Сам характер цих тенденцій не був однорідним. У 20-х роках виділилося два типи ігрового протистояння: з одного боку, це було змагання між людиною й системою, з іншого – відбувалося протистояння людина – людина: гострі дискусії, зіткнення протилежних точок зору, боротьба між письменниками за першість у новому пролетарському мистецтві. У 30-х роках протистояння стає більш напруженим і зосереджується на взаємодії між людиною і системою, лише почасти нагадуючи театральне видовище. У 40-х роках «гра» набуває всесвітніх масштабів і зосереджується на війні між двома тоталітарними режимами.

У другому підрозділі другого розділу – *«Ігрова ситуація українського інтелігента 20-х – 40-х рр.: екзистенційний аспект»* – ми з'ясували ігрові принципи в суспільній позиції і світоглядних орієнтирах В. Петрова-Домонтовича. Духовні пошуки та інтелектуальні ігри письменника були пов'язані з екзистенційною позицією. Атмосфера 20-х – 40-х років ХХ ст., на які припала діяльність В. Петрова-Домонтовича, не завжди була сприятливою для особистісного самовияву українського інтелігента. Особистість «перебувала» в центрі кількох дискурсів, які впливали на становлення і поведінку людини: модерного, суспільно-культурного та екзистенційного. Кожен із цих дискурсів був тісно пов'язаний з ігровими чинниками і провокував людину до ігрової поведінки. Модернізм заявив про переоцінку цінностей, утвердив нову особистість: митця, що пізнає світ через гру-творчість. Атмосфера заборон і постійних переслідувань з боку влади також накладала свій відбиток: в літературному житті ставали популярними псевдоніми, маски, шифри. Людина постійно перебувала в екзистенційній ситуації неможливості примирення з дійсністю. В атмосфері заборон і постійних переслідувань ігрова поведінка була способом зберегти себе і свій внутрішній світ.

Осмислення духовних пошуків В. Петрова-Домонтовича на початку 20-х років дозволяє стверджувати, що митець неодноразово звертався до гри, яка б відкривала шлях до примирення з дійсністю. Уже на початку 20-х років, коли В. Петров був близьким до групи неокласиків, у нього з'являлися перші ознаки ігрового погляду на світ. В умовах голоду й запустіння зазнав коректив світогляд письменника, у його творах з'явився погляд на оточуючий світ як на виставу: життя здається ілюзорним, несправжнім. У пошуках порятунку від

кризової дійсності письменники-неокласики створили для себе паралельний світ – міфологічну Баришівку.

Протягом подальших років відчуття абсурдності буття загострювалося, людина не знаходила для себе місця в світі, який прагнув знищити її як духовно, так і фізично. Стрімкі зміни й загрозливі події 30-х – 40-х років не підлягали узвичаєним інтерпретаціям, поглиблювали розрив між людиною і її існуванням. За таких умов для В. Петрова-Домонтовича ігровий чинник став своєрідною домінантою життєвої позиції. Репресії, війна, еміграція – всі ці обставини змушували особистість шукати шляхів фізичного й духовного самозбереження. Гра відкривала шлях до виживання, давала можливість захистити власний духовний світ, виконуючи роль містка, що об'єднав внутрішній світ із зовнішнім.

Аналіз життєвого й творчого шляху В. Петрова-Домонтовича дозволив виділити різні типи поведінки, які умовно можна назвати «масками»: маска «радянський розвідник» і маска «український націоналіст». Наявність двох основних масок, які, на перший погляд, суперечать одна одній, свідчить про мімікрію письменника: внутрішня опозиційність режиму поєднується зі співпрацею з органами НКВС.

Таким чином, ігрова позиція, яка була характерна й для життєвого, й для творчого шляху письменника, пов'язана з відчуттям абсурду, яке повсякчас переслідувало письменника і виникало як результат невирішених конфліктів: конфлікт між людиною і епохою, конфлікт між людиною і владою, конфлікт всередині людини.

**Третій розділ – «Ігрові стратегії в романах В. Петрова-Домонтовича»** – складається з чотирьох підрозділів. У ньому розглянуто ігровий аспект художнього світу романів письменника.

У першому підрозділі третього розділу – *«Ігрова специфіка пародійності в романі «Дівчина з ведмедиком»* – проаналізовано твір В. Домонтовича з огляду на ігрові аспекти. Роман є складним і в плані побудови, і в плані філософського наповнення. У творі автор веде гру з читачем, заплутує його. Різноманітні загадки, орієнтовані на ерудованого читача, дозволяють письменнику одразу розділити читацьку аудиторію. Для підготовленого читача в романі прихований цілий комплекс питань, що торкаються буття людини в конкретну епоху і буття як вічної категорії. Для читачів, орієнтованих на поверхове сприйняття, автор підготував цікавий і захопливий сюжет.

Створюючи ігровий простір, автор звертається до пародії. Цей жанр сам по собі тісно пов'язаний з грою, оскільки передбачає переосмислення матеріалу, що використовується як об'єкт пародіювання. У процесі пародіювання відбувається переведення значення в іншу систему. Матеріал із серйозним змістом переосмислюється в іронічному ключі. Подібні прийоми були

органічним явищем у художній системі В. Домонтовича, якій загалом були властиві певна відстороненість і скептицизм.

Роман містить кілька пародійних кодів. Образ робітника Семена Кузьменка відсилає читача одразу до двох актуальних явищ 20-х років. З одного боку, це алюзії на радянський виробничий роман з його оптимістичним спрямуванням. З іншого – саме через образ Семена Кузьменка автор почасти висловлює своє ставлення до основних гасел літературної дискусії 1925–1928 рр. та й іронізує з романтичного світобачення, властивого на той час частині українських митців.

Гру з читачем В. Домонтович продовжив і в любовній лінії роману, зашифровуючи пародію на авантюрно-бульварні романи з їх неправдоподібним сюжетом, перебільшеними пристрастями і гіпертрофованими почуттями. Текст твору також містить алюзії, пов'язані з творчістю В. Винниченка. Погоджуючись із письменником у його філософських висновках, поглядах на людину і світ, В. Домонтович водночас іронізує з самого способу сприйняття світу, який характерний для В. Винниченка. Для В. Домонтовича властива позиція скептичного спостерігача, натомість В. Винниченко демонструє підкреслено серйозний підхід до проблем модерної епохи й людини в ній.

В. Домонтович скептично ставиться й до подій, зображених ним у романі, і до всіх своїх персонажів. Навіть наявність оповідача у творі є своєрідним ігровим прийомом. Автор приховує свою точку зору, насправді іронізуючи і з самого головного героя Варецького, і з його світосприйняття. Важливу роль в ігровому просторі роману відіграють вставні епізоди, які, на перший погляд, є парадоксальними, алогічними, не пов'язаними з основним змістом відступами. Проте за парадоксами й іронією автора приховуються складні філософські роздуми про умовність істин, суб'єктивність та ірраціональність людини, алогічність її вчинків. Вставні епізоди суголосні з тими концепціями, які зашифровані пародійним кодом роману.

Отже, у романі «Дівчина з ведмедиком» філософські роздуми про умовність істин, суб'єктивність та ірраціональність людської природи, алогічність вчинків приховані за парадоксами й іронією автора. Аналіз ігрових прийомів, використаних у романі, дозволив розкрити неоднозначність художнього простору твору.

У другому підрозділі третього розділу – *«Лабіринт як основа художньої організації роману «Доктор Серафікус»* – проаналізовано складну структуру роману В. Домонтовича «Доктор Серафікус», яка співвідноситься з побудовою лабіринту. Автор ніби розподіляє «лабіринт» роману на два поверхи. І глибинний, і поверховий смислові рівні мають власну концепцію й орієнтовані на різний тип читачів. Відповідно роман стає цікавим і для тих, хто не відшукав глибинного філософського змісту твору. Читача захоплюють анекдотичні історії з життя дивакуватого вченого й любовні перипетії роману.

Проте поверховий смисловий рівень потрібен автору тільки для того, щоб у результаті привести читача до змістового центру роману. Історії кохання і гумористичні пригоди професора Комахи – це ніби два входи до лабіринту. У певний ігровий спосіб автор зацікавлює читача, привертає його увагу, веде по заплутаних коридорах. Тільки уважний і освічений читач здатен відшукати дорогу до центру й розгадати авторську позицію.

Анекдот про розгубленого і неуважного вченого, з одного боку, розважає читача, з іншого – виконує підготовчу роль. Він готує свідомість читача до сприйняття філософських проблем. Професор Комаха поводить себе як герой анекдотів і в стосунках із людьми, й у власному побуті. Будівельним матеріалом для цих анекдотів у романі виступають парадокси. Поведінка Доктора Серафікуса завжди несподівана, його міркування розходяться із загальноприйнятою точкою зору. Любовна лінія роману також виконує подвійну функцію: з одного боку, історії кохання зацікавлюють читача, з іншого – поступово приводять його до того ж змістового центру – ідеї ірраціональності людини. До цієї лінії ми віднесли історію стосунків Серафікуса з маленькою Ірцею і три «любовні романи»: з Тасею, Вер і Корвиним. Історії кохання, як і анекдот, цікавлять Домонтовича тільки як засіб.

Центральна філософська концепція роману пов'язана з осмисленням природи людини, ірраціонального начала в ній. Важливим для автора є питання: чи здатна людина перемогти природне начало в собі і підкорити природу довкола себе? Щоб відповісти на це питання, В. Домонтович ставить низку експериментів. Письменник супроводжує читача заплутаними коридорами смислового лабіринту, які врешті-решт приводять до одного і того ж висновку: усі спроби вдосконалити й естетизувати природні потяги приречені. Зокрема, В. Домонтович ставить експеримент над коханням. Він спостерігає, як почуття, з якого прибрали природні потяги, перетворюється на неживу схему. Кохання стає досконалим з точки зору культури, проте неживим. На прикладі цього експерименту автор прагнув показати, що сам по собі процес технізації обмежує людину, спрощує й позбавляє її світ ознак «живого буття».

Наше дослідження показало, що роман «Доктор Серафікус» має складну структуру. Його інтелектуальна побудова погоджується із моделлю лабіринту. Автор ніби запропонував читачу зіграти у гру, спробувати відшукати вихід із «коридорів», що приховані у тексті. У романі читачеві пропонується ситуація постійного вибору між різними кодами, за якими приховані різні інтерпретації.

У третьому підрозділі третього розділу – *«Ігрова своєрідність «Аліни і Костомарова» та «Романів Куліша»* – визначено особливості погляду В. Петрова на відомих представників української культури. Романи-біографії – це синтетичний жанр, що поєднав у собі ознаки наукової праці та

літературного твору. Звернення до жанру біографії для В. Домонтовича було не випадковим. Це була відповідь на вимоги часу й водночас спроба відобразити власні творчі та ідейні пошуки. Роман-біографія хоч і базується на документальній основі, проте допускає вигадку і характеризується внутрішньою полемічністю, яка виявляється у виборі автором фактів, в оцінці персонажів, поясненні подій. У такому романі на передній план виходить переосмислення біографічних, культурних та історичних фактів. Автор створює модель історичної дійсності, яка значною мірою є відображенням власної ідейно-естетичної позиції митця.

Персонажі романів-біографій багато в чому суб'єктивні. Створюючи образи М. Костомарова і П. Куліша, В. Петров спирався на власну концепцію особистості, яка не завжди збігалася з поширеними в науковому середовищі поглядами. Через образи відомих діячів української культури В. Петров пропонував переосмислення традиції, протиставляв аристократизм традиційним народницьким поглядам, робив наголос на приватному житті, а не на громадській діяльності. За допомогою поширеного у формалізмі прийому «очуднення» В. Петров перетворював відомих культурних і суспільних діячів на персонажів любовних романів. У певний ігровий спосіб письменник «очуднював» героїв «еротизуванням», показував їх у приватному житті.

Специфічний жанр, який є полемічним за своєю природою, дозволив автору значно переосмислити біографічні факти. За допомогою скорочення, комбінування матеріалу автор надав уже відомим фактам нового значення. В. Петров вибудовував власну структуру біографічного тексту: користуючись біографічними джерелами, він певним чином перегруповував матеріал, надав більшої ролі тим чи іншим подіям. У результаті відбору, розташування й перегруповування фактів твори В. Петрова набували особливого смислового наповнення. Ці смисли утворилися не лише в результаті індивідуально-авторського опрацювання певної теми, реалії тощо, а й за рахунок читацького сприйняття. В. Петров використовував біографічні дані як певний матеріал для будівництва, охудожнював, естетизував документальні відомості. Тобто сама специфіка жанру вимагає певного ігрового підходу. Основні формалістичні прийоми, які прозаїк використав під час написання романів-біографій, тісно пов'язані з ігровим чинником. Прийоми «очуднення», перегруповування, редукції, монтажу, до яких звертався письменник, вибудовуючи тексти, є ігровими у своїй суті. Тексти побудовані ніби ігровий конструктор: вони зібрані з окремих деталей, які, на думку письменника, найбільш вдало вписуються в загальну концепцію творів. Таким чином, ігрові прийоми, використані в романах, перетворили біографічний матеріал на художній, у якому В. Домонтович зашифрував свої відповіді на актуальні питання доби.

У четвертому підрозділі третього розділу – *«Маска в ігровому просторі роману «Без ґрунту»* – розглянуто останній роман В. Домонтовича, який ніби

об'єднав у собі всі філософські пошуки письменника. У плані побудови твір відрізняється від попередніх романів: у ньому інтелектуальний підтекст не приховується, а, навпаки, розкривається на перших сторінках. Ключові філософські аспекти роману – це проблема технізації та механізації, питання стилю, безґрунтянства. В. Домонтович наголосив на прагненні людини «окультурити» природне начало в собі й довкола себе, що призводить до знебарвлення й омертвіння. Одночасно відбувалася й духовна деградація людини, яка втратила зв'язки із власним корінням, з минулим і перетворила своє життя на бродяжництво. Емоційна атмосфера роману значною мірою нагадує екзистенціальне світовідчуття з характерними для нього мотивами страху, смерті, несталості, відчуттям закинутості у світ й абсурдності буття.

Основним концептом ігрового простору роману є маска. Звернення письменника до маски пояснюється тим, що маскування стало поширеним явищем у 20-х – 40-х рр. ХХ ст. як спосіб захистити себе і свій внутрішній світ. У романі зображена низка образів-масок, які репрезентують собою той чи інший стиль. Ключовою маскою є постать самотнього митця Степана Линника, своєрідного деміурга, який проголошував культ руйнації. Його образ тісно пов'язаний з модерністським світовідчуттям. Степан Линник являє собою ніби варіант ніцшеанської надлюдини, яка переоцінює традиційні цінності, власноруч проводить межі між добром і злом та прагне в ігровий спосіб перетворити світ.

Оповідач у романі – Ростислав Михайлович – є своєрідним фарсовим відображенням образу Линника. Для нього характерна позиція трикстера: він повсякчас змінює маски, пристосовується до обставин і грає з людьми, ніби Мефістофель. Ростислав Михайлович єдиний у романі розуміє вимоги часу й здатен вижити у несприятливих умовах. Тобто два центральних персонажі ніби віддзеркалюють один одного. Усі інші персонажі є схематичними масками, які уособлюють собою певний стиль, сукупність поглядів, властивих для певної епохи й певної суспільної групи.

Таким чином, для аналізу роману «Без ґрунту» ми використали метафору маски, яка стала образом-символом доби. У романі представлена ціла галерея різноманітних масок, що відображають основні пошуки людини у першій половині ХХ ст. Роман можна назвати підсумковим, оскільки автор об'єднав у ньому всі попередні філософські пошуки.

## ВИСНОВКИ

Вивчення ігрового чинника романістики В. Петрова-Домонтовича показало, що ігрові риси творчості митця значною мірою зумовлені культурно-історичним контекстом. З одного боку, проза письменника зазнала впливу естетики модернізму, який запропонував ігрове ставлення до світу. З іншого боку, ігрову складову романів почасти визначила соціокультурна ситуація в Україні 20-х – 40-х рр. ХХ ст.

Романістика В. Петрова-Домонтовича засвідчує зв'язок із модерністською європейською культурною традицією. Основні принципи модернізму є ігровими за своєю природою. Модерністи заперечили старі моделі світосприйняття, пов'язані з раціоналізмом, і проголосили ідею переоцінки цінностей. Така переоцінка передбачала, серед іншого, ігрове ставлення до релігійних, моральних, філософських понять попередніх епох. Ф. Ніцше, який одним із перших задекларував прихід нового часу, проголосив умовність понять добра і зла. Його філософська теза про смерть Бога означала народження нової людини-творця. Замість безвольної «людини натовпу» мала з'явитися надлюдина, яка здатна скинути з себе весь тягар попередніх епох і взяти на себе відповідальність за власне життя. Новий світогляд, згідно з концепцією Ф. Ніцше, є по суті ігровим: надлюдина виступає, з одного боку, деміургом, індивідуалістом, аристократом, а з іншого боку – дитиною, яка пізнає світ через гру й експеримент, яка дивиться на світ поглядом, відкритим до всього нового. Модерністська концепція творчості принципово відрізнялася від поглядів попередніх епох: якщо раніше творчість сприймалася як наслідування, то в модерному мистецтві автор не наслідує, а створює красу власноруч. Звідси походить модерністський естетизм, культ краси, ідея «мистецтва заради мистецтва», посилена увага до форми мистецьких творів. Філософсько-естетичні засади модерністського художнього мислення виявлені в текстах В. Петрова-Домонтовича через образно реалізовані ідейно-естетичні погляди письменника й функціонування модерністського типу авторської свідомості.

На формування В. Петрова-Домонтовича як особистості й митця впливала також суспільна та культурна атмосфера епохи 20-х – 40-х років ХХ ст. Творчі експерименти та інтелектуальні ігри письменника значною мірою пов'язані з його екзистенційною позицією. У романах «Дівчина з ведмедиком», «Романи Куліша», «Аліна й Костомаров» та «Доктор Серафікус», які були написані наприкінці 20-х років, знайшли відображення настрої та пошуки української інтелігенції, що належала до покоління «розстріляного відродження». Через художню творчість письменник у завуальований ігровий спосіб дав свої відповіді на актуальні тогочасні питання, полемізував з деякими гаслами літературної дискусії 1925 – 1928 рр. Вимоги соціологічного підходу в літературі, який набув поширення наприкінці 20-х років, змушували В. Петрова-Домонтовича звертатися до таких ігрових прийомів, як шифр, маска, псевдонім, монтаж. У романі «Без ґрунту» відбилися настрої 40-х рр., які були наслідком масштабної гри-війни між тоталітарними системами. Емоційна атмосфера роману позначена співзвучними з філософією екзистенціалізму настроями зневіри, абсурдності буття, «закинутості» людини у світ. З'явився новий герой-маніпулятор, який прагнув зберегти своє «я», приховуючи його під різноманітними масками. Такий герой став результатом

пошуків самого письменника, який змушений був виступати під двома масками: «радянського розвідника» й «українського націоналіста».

Романістика В. Петрова-Домонтовича характеризується складною структурою. Для всіх романів письменника властива певна змістова амбівалентність, вони мають не один смисловий рівень. Так, роман «Доктор Серафікус» вибудований як сукупність різних шляхів, якими письменник веде читача до змістового центру. Сам пошук у мистецтві модернізму іноді нагадує блукання заплутаними коридорами, що й дало підстави використати модель лабіринту для дослідження роману. В. Домонтович на сторінках твору ніби пропонує читачу зіграти у гру, спробувати відшукати вихід із «коридорів», що приховані у тексті. Ці коридори ведуть до змістового центру, основного філософського питання роману: чи здатна людина по-справжньому перемогти природу? Будуючи смислові лабіринти, В. Домонтович використовував прийом «подвійного кодування». Такий подвійний сенс мають вплетені у сюжетну канву твору анекдотичні історії про дивакуватого професора Комаху. Анекдот став, з одного боку, способом зацікавити читача, з іншого – підвести його до ідеї ірраціональності людини. Відповідно, твір з анекдотичним сюжетом, який легко читається, обертається на серйозний роман, що містить у собі роздуми над важливими філософськими проблемами. Єдність між різними рівнями лабіринту забезпечується за допомогою парадоксу як елемента інтелектуальної гри. Парадоксальність центрального персонажа, з одного боку, викликає сміх і розважає читача, а з іншого – є свідченням того, що людина не завжди здатна підкоритися вимогам розуму. Подібну подвійну функцію виконують у романі любовні перипетії. Історії кохання привертають увагу читача, роблять роман цікавим для сприйняття. Окрім того, саме через стосунки Комахи з жінками письменник осмислював сталість природних інстинктів людини і вказував на неможливість їх удосконалити й механізувати. У творі письменник експериментував з коханням, спостерігав, що трапиться з почуттям, якщо прибрати з нього природні потяги. Експеримент є демонстрацією того, як «удосконалене» почуття перетворюється на схему й втрачає всі ознаки живого.

У романі В. Домонтовича «Дівчина з ведмедиком» основним ігровим прийомом виступає пародіювання. Пародія була суголосною пошукам письменника-модерніста, відкривала для нього нові обрії: пародіювання передбачає певне критичне ставлення до об'єкта зображення, гру з ним. Використання пародійних прийомів також актуальне у контексті культурних і суспільних тенденцій другої половини 20-х років ХХ ст. Не прямо, а через власну художню творчість письменник в ігровий спосіб давав відповіді на питання, які хвилювали тогочасну українську інтелігенцію. Для В. Домонтовича пародія – це, перш за все, ігровий прийом, спосіб зашифрувати власну позицію. За допомогою елементів пародії автор встановлює необхідний для нього діалог із читачем. Письменник ніби ділить



читацьку аудиторію, адже тільки той читач, який має певний рівень ерудиції, може розгадати пародійний код роману. Така гра з читачем виступала ще й проявом обережності автора, була зорієнтована на тогочасну критику. Роман «Дівчина з ведмедиком», як і роман «Доктор Серафікус», має складну структуру: зовні він нагадує звичайну історію кохання з несподіваним фіналом. Філософський підтекст розкривається через пародію на радянські твори виробничого типу, бульварні еротично-кримінальні романи, а також – частково – пародії на творчість В. Винниченка та М. Хвильового. Скажімо, в образі робітника Семена Кузьменка В. Домонтович поєднав пародії одразу на два явища, які в 20-х роках були діаметрально протиставлені: з одного боку, він пародіює орієнтоване на більшовицьку доктрину радянське будівництво з наголосом на «матеріальній базі», економіці, інтересах пролетаріату, з іншого – іронічно ставиться до гасел письменників-«романтиків», які висунули на передній план категорії культури і психології окремої особистості. Обидва явища для В. Домонтовича були об'єктом пародійного переосмислення. Він іронізував як з офіційного курсу партії, так і з того романтичного пориву, який пропонував М. Хвильовий. Історія кохання в романі виконує функцію «привабливої обгортки»: за допомогою цікавого сюжету письменник прагне привернути увагу до філософської проблематики. Проте й у любовній лінії роману зашифрований підтекст: автор приховує пародію на авантюрно-бульварну літературу. Роман містить також кілька вставних епізодів, які не пов'язані з пародійним кодом твору, проте поглиблюють і доповнюють його філософську концепцію: це історія про дивного поета Стефана Хоминського, вставний епізод про філолога Василя Гриба, фрагмент про Миколу Буцького.

Звернення В. Домонтовича до жанру роману-біографії, з одного боку, було спробою дати відповідь на актуальні питання 20-х рр., з іншого – виразити власну позицію. В. Петров створив таку модель історичної дійсності, яка була відображенням його ідейно-естетичної позиції. Це було важливим у контексті модерністського переоцінювального дискурсу і полемік про шляхи розвитку української літератури, культури, нації. Жанр давав можливість письменнику самому вибирати факти, оцінювати персонажів, пояснювати події. Образи М. Костомарова і П. Куліша значною мірою відрізнялися від поширених у науковому середовищі поглядів. Створюючи цих персонажів, письменник спирався на власну концепцію особистості. Поява романів-біографій була актуальною з огляду на формалістичний дискурс 20-х рр. Твори позначені впливом формалістської теорії «літературного побуту» і концепції «життєтворчості». В. Петров зобразив відомих суспільних і культурних діячів як персонажів любовних романів. У тексті творів використані прийоми «очуднення», перегруповання, редукції, монтажу, які є ігровими за своєю суттю. У побудові романів центральним ігровим прийомом виступає монтаж. Автор висунув певну смислову домінанту, навколо якої монтуються біографічні факти.

Для дослідження ігрового простору роману «Без ґрунту» використано метафору маски. У творі автор значною мірою синтезував та узагальнив ті ідеї, до яких звертався в попередніх романах: це проблема технізації й механізації, ірраціональність внутрішньої природи людини, питання стилю та краси. Роман «Без ґрунту» містить своєрідний підсумок пошуків покоління 20-х – 40-х років, виражений в ідеї безґрунтянства. Явище безґрунтянства – це своєрідне світовідчуття, близьке до основних категорій філософії екзистенціалізму: відчуття абсурдності дійсності, несталості, невпевненості, страху смерті, перебування у стані постійного бродяжництва. З цим філософським наповненням твору тісно пов'язаний концепт маски. Обставини переслідувань, заборон, події війни змушували людину дотримуватися певних правил поведінки, маскуванню стало способом зберегти себе як духовно, так і фізично. Відповідно персонажі роману «Без ґрунту» – це ціла галерея різноманітних масок, кожна з яких передбачає свій стиль життєвої поведінки. Центральною «маскою» є постать художника і архітектора Степана Линника. Його образ тісно пов'язаний з модерністською практикою. Важливими ознаками стилю його життя є дух руйнації, розрив із традиціями. У творчості митця це виявляється насамперед у запереченні народницьких традицій пейзажного етнографізму. Стиль життя, світогляд, спосіб поводитися з людьми – в усьому Линник нагадує ніцшеанську надлюдину, деміурга, який відкидає минуле і пізнає нове через гру та експеримент. Образ Ростислава Михайловича – це ніби викривлене відображення образу Линника. Якщо постать Линника можна співвіднести з деміургом, то для Ростислава Михайловича характерна позиція трикстера. Він глибоко розуміє всі тенденції епохи і одягає на себе різні маски відповідно до конкретних вимог часу. Через гру він прагне зберегти себе і свій внутрішній світ. Інші персонажі згруповані навколо образу Ростислава Михайловича і виступають для нього у ролі своєрідних маріонеток. Вони не розуміють свій час, не здатні оперативно змінювати маски, завжди залишаються репрезентантами певного стилю і, відповідно, приречені на загибель разом із стилем, який представляють.

Отже, вивчення ігрового чинника у творах В. Петрова-Домонтовича засвідчило, що на художню практику письменника відчутно вплинули модерний, суспільно-культурний та екзистенційний дискурси, які були тісно пов'язані з ігровими тенденціями і провокували людину до ігрової поведінки. Романи В. Петрова-Домонтовича являють собою багатовимірні структури, організовані згідно з різними ігровими стратегіями. Використовуючи оригінальні ігрові прийоми, автор з високим рівнем майстерності втілює свою філософську позицію і передає світовідчуття українського інтелігента у переломний період нашої історії.

**Основні положення дисертації викладено в таких публікаціях:**

1. Наумова О. О. Ігровий чинник у романі В. Домонтовича «Без ґрунту» / О. О. Наумова // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Сер. Філологія. – 2011. – № 989. – С. 120–123.
2. Наумова О. О. Персонажі роману В. Домонтовича «Доктор Серафікус» у контексті ігрової метафорики / О. О. Наумова // Вісник Луганського національного університету імені Т. Г. Шевченка. Сер. Філологія. – 2011. – № 3 (214). – С. 149–155.
3. Наумова О. О. Модерністський естетизм у творчості В. Винниченка та В. Домонтовича / О. О. Наумова // Вісник Черкаського університету. Сер. Філологічні науки. – 2012. – № 25 (238). – С. 70–74.
4. Наумова Е. А. Маска и стиль в игровом пространстве романа В. Домонтовича «Без почвы» / Е. А. Наумова // Материалы XIV Международной научно-практической конференции «Научная дискуссия: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии». – Москва : Изд. «Международный центр науки и образования», 2013. – С. 89–93.
5. Наумова О. О. Кохання як експеримент у романі В. Домонтовича «Доктор Серафікус» / О. О. Наумова // Актуальні проблеми слов'янської філології. Сер. Лінгвістика і літературознавство. – Бердянськ : БДПУ, 2013. – С. 393–398.
6. Наумова О. О. Роман В. Домонтовича «Дівчина з ведмедиком» в аспекті ігрової пародійності / О. О. Наумова // Наукові записки Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди. Сер. Літературознавство. – 2013. – Вип. 4 (76). Частина друга. – С. 97–104.

## АНОТАЦІЯ

Наумова О. О. Ігровий чинник романістики В. Петрова-Домонтовича. – На правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата філологічних наук за спеціальністю 10.01.01 – українська література. – Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна МОН України, Харків, 2013.

У дисертації здійснено аналіз романістики В. Петрова-Домонтовича з огляду на ігровий чинник. Розглянуто специфіку гри в художньому світі романів, враховано ігрові тенденції модернізму та своєрідність гри в культурному просторі 20-х – 40-х років ХХ ст. Основна увага зосереджена на ігрових стратегіях романів. Зокрема, дебютний роман письменника розглянуто в контексті пародійності: філософський підтекст розкривається через пародію на радянські твори виробничого типу, бульварні еротично-кримінальні романи.

Структура роману «Доктор Серафікус» була співвіднесена з лабіринтом: твір вибудовано як сукупність різних шляхів, якими письменник веде читача до змістового центру. Центральним ігровим прийомом у побудові романів

«Аліна і Костомаров» та «Романи Куліша» виступає монтаж: автор запропонував певну смислову домінанту, навколо якої монтуються факти. Для дослідження ігрового простору роману «Без ґрунту» використано метафору маски.

**Ключові слова:** модернізм, маска, пародія, лабіринт, монтаж.

## АННОТАЦИЯ

Наумова Е. А. Игровой фактор романов В. Петрова-Домонтовича. – На правах рукописи.

Диссертация на соискание ученой степени кандидата филологических наук по специальности 10.01.01 – украинская литература. – Харьковский национальный университет имени В. Н. Каразина МОН Украины, Харьков, 2013.

В диссертации осуществлен анализ романистики В. Петрова-Домонтовича, с учетом ее игровых особенностей. Была рассмотрена специфика игры в художественном мире романов в связи с игровыми тенденциями модернизма и своеобразием игры в культурном пространстве 20-х – 40-х годов XX ст. Основное внимание сосредоточено на ведущих игровых стратегиях. В частности, дебютный роман писателя был рассмотрен в контексте пародийности: философский подтекст раскрывается через пародию на советские произведения производственного типа, бульварные эротично-криминальные романы. Структура романа «Доктор Серафикус» была соотнесена с лабиринтом: произведение строится как совокупность разных путей, которыми писатель ведет читателя к смысловому центру. Ключевым игровым приемом в построении произведений «Алина и Костомаров» и «Романы Кулиша» выступает монтаж: автор выдвигает определенную смысловую доминанту, вокруг которой монтируются факты. Для исследования игрового пространства романа «Без почвы» использована метафора маски.

**Ключевые слова:** модернизм, маска, пародия, лабиринт, монтаж.

## SUMMARY

Naumova O. O. The playing factor of novels of V. Petrov-Domontovuch – The manuscript rights.

The thesis for the degree of Candidate of Philological Studies, speciality 10.01.01 – Ukrainian literature. – V. N. Karazin Kharkiv National University, Ministry of Education and Science of Ukraine, Kharkiv, 2013.

The analysis of novels of V. Petrov-Domontovuch is carried out in dissertation, taking into account a playing factor. We considered the specific of playing the artistic world of novels, taking into account the playing tendencies of modernism and originality of playing a cultural and historical context, as a public and cultural atmosphere of epoch of 20th – 40th influenced on forming of V. Petrov-Domontovuch as personalities and artist. Creative searches and intellectual games

of writer are related largely to his existential position. A writer gives his answers for pressing of that time questions through artistic work in the veiled playing method, he enters into with the slogans of literary discussion of 1925 – 1928 and with the ideas of M. Hvalovu.

Basic attention is concentrated in dissertation on playing strategies of novels. Novels of V. Petrov-Domontovuch is characterized a difficult structure. Semantic contradiction is certain peculiar for all novels of writer, they have a not alone semantic level. Roman «Girl with a teddy bear» is examined in the context of parody, a philosophical implication opens up through a parody on soviet works of productive type, boulevard erotica-criminal novels, and also parodies on work of V. Vinnuchenko and M. Hvalovu. A parody for V. Petrov-Domontovuch is a playing reception, method to cipher own position, foremost.

A structure of novel is «Doctor Seraficus» correlated with a labyrinth, work is built as totality of different ways a writer conduces a reader that to the semantic center. On the pages of work V. Petrov-Domontovuch as though offers to the reader to play in a game, try to find an exit from «corridors» that is hidden in text. Do these corridors conduce to the certain semantic center, basic philosophical question of novel: is a man able truly to win over nature? Unity between the different levels of labyrinth is provided by means of such element of intellectual game, as a paradox.

By a central playing reception in the construction of novels «Alina and Kostomarov» and «Novels of Kulish» comes forward editing: an author pulls out a certain semantic dominant round that facts are assembled. In works V. Petrov created the own model of historical reality, that was the reflection of him own ideological-aesthetic position. A genre gave an opportunity to the writer to choose facts, estimate personages, explain events. Offenses of M. Kostomarov and P. Kulish largely differed from widespread in a scientific environment looks. V. Petrov converted well-known publicmen into the personages of love novels. The receptions of «intensifying», regrouping, reductions that are playing in the essence, are used also in text of works.

We used the metaphor of mask for research of playing space of novel «Without soil». In work an author largely synthesizes and summarizes those ideas to that applied in previous novels: problem of технізації and mechanization, irrationality of internal nature of man, question of style and beauty. Roman «Without soil» contains the original result of searches of generation of 20 – 40 years, shown in the idea of безґрунтянства. Personages of novel «Without soil» are a whole gallery of various masks, each of that envisaged the style of vital behavior.

**Keywords:** modernism, mask, parody, labyrinth, editing.